

KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE						
PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA IM. WITELONA W LEGNICY WYDZIAŁ NAUK SPOŁECZNYCH I HUMANISTYCZNYCH						
Kierunek studiów:		Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna				
Poziom studiów:		jednolite studia magisterskie				
Profil studiów:		praktyczny				
Forma studiów:		stacjonarne				
Nazwa modułu:		Informatyka				
Rodzaj modułu:		obowiązkowy				
Język wykładowy:		język polski				
Rok studiów:	I	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:				
Semestr:	1	Wykład	Ćwiczenia	Warsztaty	Seminarium	Praktyka zawodowa
Liczba punktów ECTS:	2	-	30	-	-	-
Forma zaliczenia:		Zaliczenie na ocenę.				
Wymagania wstępne w zakresie wiedzy oraz umiejętności:		Podstawowa wiedza i umiejętności z zakresu posługiwania się techniką komputerową. Rozumienie aspektów społecznych i prawnych wykorzystania technologii informacyjnych.				
II. CELE KSZTAŁCENIA						
Cele kształcenia:						
Cel 1: Przekazanie studentom wiedzy na temat współczesnych zastosowań technologii informacyjnych w odniesieniu do dnia życia codziennego i pracy zawodowej. Cel 2: Wykształcenie wśród studentów umiejętności wykorzystania narzędzi technologii informacyjnych do samodzielnego zdobywania wiedzy i rozwijania własnych kompetencji informatyczno-technicznych niezbędnych do sprawnego funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym oraz wykorzystania technologii informacyjnej do przygotowania własnego warsztatu pracy zawodowej. Cel 3: Kształtowanie wśród studentów świadomości poziomu własnej wiedzy i umiejętności oraz rozumienia potrzeby ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego.						
III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH ORAZ METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW						
Efekt	Student, który zaliczył moduł w zakresie:			Odniesienie do efektów kierunkowych	Metody weryfikacji	
wiedzy:						
W01	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady informatyki w zakresie, w jakim ma ona zastosowanie w pracy z dziećmi lub uczniami;			B.5.W1.	aktywność na ćwiczeniach, prace wytworzone podczas ćwiczeń	
W02	zna i rozumie zasady modelowania rzeczywistych sytuacji i reprezentowania danych, gromadzenia danych i ich przetwarzania;			B.5.W2.	aktywność na ćwiczeniach, prace wytworzone podczas ćwiczeń	
W03	zna i rozumie zasady projektowania algorytmów oraz ich realizacji przy użyciu komputera;			B.5.W3.	aktywność na ćwiczeniach	
W04	zna i rozumie zasady organizacji i funkcjonowania urządzeń elektronicznych, komputerów i sieci komputerowej oraz ich wykorzystania;			B.5.W4.	aktywność na ćwiczeniach	

W05	zna i rozumie społeczne aspekty informatyki i jej zastosowań, wpływu informatyki na rozwój społeczeństwa oraz zagrożenia w świecie wirtualnym;	B.5.W5.	aktywność na ćwiczeniach
W06	zna i rozumie uwarunkowania zawodowego rozwoju z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnej i informatyki oraz komputerowe programy edukacyjne przeznaczone dla najmłodszych uczniów.	B.5.W6.	aktywność na ćwiczeniach
umiejętności:			
U01	potrafi skutecznie wykorzystywać technologię informacyjno-komunikacyjną w realizacji zadań dydaktycznych;	K_U05	aktywność na ćwiczeniach, prace wytworzone podczas ćwiczeń
U02	potrafi zaprojektować i uruchomić na komputerze prosty algorytm;	B.5.U1.	aktywność na ćwiczeniach, prace wytworzone podczas ćwiczeń
U03	potrafi zaprojektować prostą, funkcjonalną bazę danych;	B.5.U2.	aktywność na ćwiczeniach, prace wytworzone podczas ćwiczeń
U04	potrafi ocenić walory użytkowe komputerowego programu edukacyjnego;	B.5.U3.	aktywność na ćwiczeniach, prace wytworzone podczas ćwiczeń
U05	potrafi zorganizować bezpieczne środowisko pracy z komputerem.	B.5.U4.	aktywność na ćwiczeniach, prace wytworzone podczas ćwiczeń
kompetencji społecznych:			
K01	jest gotowy do ciągłej aktualizacji swojej wiedzy z zakresu zastosowań komputerów w edukacji;	B.5.K1.	obserwacja postaw studenta
K02	jest gotowy do zapewniania poczucia bezpieczeństwa dzieci lub uczniów znajdujących się pod jego opieką.	B.5.K2.	obserwacja postaw studenta
IV. TREŚCI PROGRAMOWE			
Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację)			
Ćwiczenia:			
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin	
ĆW1	Podstawy technik informacyjnych i użytkowania komputerów - podstawowe pojęcia i zasady informatyki w zakresie, w jakim ma ona zastosowanie w pracy z dziećmi lub uczniami. Organizacja bezpiecznego środowiska pracy z komputerem w przedszkolu i szkole - organizacja pracowni informatycznej, BHP na zajęciach z edukacji informatycznej.	2	
ĆW2	Internet a prawo – prawo autorskie, odpowiedzialność prawna za przestępstwa komputerowe. Przeglądarki i wyszukiwarki internetowe, poczta elektroniczna.	2	
ĆW3	Społeczne aspekty informatyki i jej zastosowań. Wpływ informatyki na rozwój społeczeństwa oraz zagrożenia w świecie wirtualnym.	2	
ĆW4	Zastosowanie programów edukacyjnych w edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej - ocena walorów użytkowych wybranych programów.	2	
ĆW5	Projektowanie i uruchamianie prostych algorytmów przy użyciu komputera (laptopa, tableta) na przykładzie programu Scratch	3	
ĆW6	Edycja dokumentów przy wykorzystaniu edytora tekstów Word - tworzenie tabeli, osadzanie obiektów z innych aplikacji, wykorzystanie plików graficznych, formatowanie grafiki w dokumencie tekstowym, wykorzystanie narzędzi edytora WordArt.	3	

ĆW7	Automatyzacja procesu przetwarzania danych przy wykorzystaniu arkusza kalkulacyjnego Excel - metody tworzenia i edycja formuł (odwołania do innej komórki), modyfikacja danych, zasady adresowania, prezentacja informacji na wykresach.	3
ĆW8	Automatyzacja procesu przetwarzania danych przy wykorzystaniu arkusza kalkulacyjnego Excel - zastosowanie funkcji „jeżeli”, funkcji „licz.jeżeli” oraz formatowania warunkowego.	2
ĆW9	Prezentacje multimedialne w Power Point – elementy tekstowe i graficzne, wykresy, tabele, hiperłącza, dźwięk i video w prezentacji.	3
ĆW10	Projektowanie, tworzenie i zarządzanie bazą danych. Wyszukiwanie informacji w bazach danych, metody prezentacji informacji.	2
ĆW11	Technologia informacyjna jako składnik warsztatu nauczyciela. Posługiwanie się komputerem do przygotowania materiałów dydaktycznych i prezentacji multimedialnych – zastosowanie edytora tekstów Word oraz Pawaer Point'a w praktyce edukacyjnej (dyplomy, zaproszenia, krzyżówki, kartki okolicznościowe, tematyczne prezentacje multimedialne).	3
ĆW12	Technologia informacyjna jako składnik warsztatu nauczyciela. Zastosowanie arkusza kalkulacyjnego Excel - zestawienia ocen, frekwencji, przygotowanie testów interaktywnych. Kierunki rozwoju zastosowań technologii informacyjnej w przygotowaniu i prowadzeniu zajęć edukacyjnych.	3

V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

- 1. Metody kształcenia:** pokaz, opis, ćwiczenia praktyczne, metoda problemowa.
2. Narzędzia (środki) dydaktyczne: prezentacje multimedialne, Internet, rzutnik multimedialny, instrukcje ćwiczeniowe, karty pracy.

VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU

Forma zaliczenia modułu. Kryteria oceny formującej:

1. Praktyczne sprawdziany wiedzy i umiejętności realizowane w trakcie ćwiczeń z zakresu wykorzystania narzędzi technologii informacyjnej – kryteria oceny:

- 51% - 60% - ocena dostateczna,
- 61% - 70% - ocena dostateczna plus,
- 71% - 80% - ocena dobra,
- 81% - 90% - ocena dobra plus,
- 91% - 100% - ocena bardzo dobra.

2. Obserwacja i ocena postaw studenta wynikających z:

- realizacji zadań przygotowanych w ramach ćwiczeń,
- zaangażowania w wykonywanie zadań realizowanych w ramach ćwiczeń,
- zachowań i aktywności w trakcie ćwiczeń,
- potrzeby ciągłego rozwoju osobistego i zawodowego.

Kryteria oceny podsumowującej:

- średnia ocen formujących.

VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)	30
Udział w ćwiczeniach	30
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)	20
Przygotowanie do ćwiczeń	14
Kwerenda internetowa	6
Łączna liczba godzin	50
Punkty ECTS za moduł	2

VIII. ZALECANA LITERATURA

Literatura podstawowa:

1. Zarzycki P. *Zajęcia z programem Scratch. Informatyka w klasach 2-3 szkoły podstawowej*, Gdańsk 2018.
2. Bers M., Resnick M., *Oficjalny podręcznik Scratch Jr. Pomóż swojemu dziecku w nauce kodowania*, Warszawa 2016.
3. Supranowicz R., Łozowski L., *Praktyczne wykorzystanie MS Windows 7 oraz Office 2010*, Legnica 2011.

Literatura uzupełniająca:

1. Krawczyński M., Talaga Zb., Wilk M., *Technologia informacyjna nie tylko dla uczniów*, Warszawa 2012 (wyd. III).